

REVISTA COPIILOR

DINCO®

BENZI DESENAȚE • JOCURI • CONCURSURI

**SUPERCONCURS
AVENTURA
CUNOAȘTERII**

În acest număr,
un nou serial ilustrat:

CORABIILE LUNGI

NR. 3 / 36 PAGINI / 2950 LEI



**CONCURS
CU PREMII:
50000 lei**

Serviciul Cultural al Ambasadei Franței în România, Fédération des Alliances Françaises en Roumanie,
Asociația Bedefiilor din România și revista Dino
vă invită să participați la cea mai mare manifestare de gen din Europa de Est și Centrală:

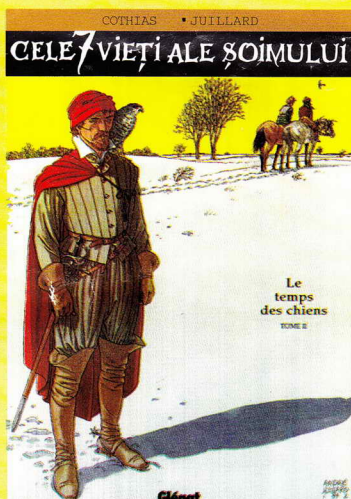
B.D. Brașov '97

a VII-a ediție

Salonul Internațional al Benzii Desenate

turnul ȧșătorilor
20-22 iunie

Pentru copiii mici și mari, o premieră absolută în România :
primele două albume ale uneia dintre cele mai celebre serii BD istorice !



**Expoziții, concursuri, dedicații,
vânzări de albume BD, tombole !**
Fiți prezenți cu mic, cu mare !

SUPERCONCURS: AVENTURA CUNOAȘTERII



Dragii mei copii, odată cu acest al treilea număr al revistei noastre pornim împreună în cea mai mare aventură: vom naviga alături de vikingi, vom zbura cu zepelinul, vom coloniza continente necunoscute, vom fi martori la nașterea planetei și la formarea munților și mărilor, vom lupta în cruciade, vom descoperi împreună cosmosul, ne vom împrieteni cu cele mai ciudate și mai rare animale și vom învăța cum să privim operele de artă; vom fonda mari imperii alături de mongoli, turci sau romani, vom pune mâna pe prăzi neasemuit de prețioase alături de cei mai celebri pirați, vom fuma pipa păcii cu indienii nord-americani, vom construi prima cale ferată, vom înălța piramidele Egiptului, vom călători, pe dunetă, alături de Cristofor Columb, Magellan și Francis Drake. Pe scurt, veți participa împreună cu mine la minunata aventură a cunoașterii umane.

AVENTURA CUNOAȘTERII debutează cu două seriale superb ilustrate: *Corăbiile lungi* și *Lumi de nisip*. Citiți cu mare atenție materialele, priviți ilustrațiile și răspundeți la întrebări. Dacă nu cunoașteți singuri răspunsul, nu vă descurajați! Întrebați-vă învățătorii și profesorii, părinții sau prietenii, documentați-vă singuri, căci pentru răspunsuri corecte vă voi oferi multe, multe premii. Trimiteți răspunsul, scris citit, pe adresa **DINO - revista copiilor**, CP 33-79, București, până la data de 30 iulie (data poștei). Cele mai bune răspunsuri - unul la tema *Lumi de nisip*, celălalt la tema *Corăbiile lungi* - vor fi răsplătite cu câte un superb joc LEGO. Pentru ceilalți participanți cu prestație foarte bună vor fi atribuite mai multe premii de încurajare: cărți, albume, casete, CD-uri etc.

Mult succes!

CUPRINS

ASCULTĂ-MĂ PE MINE, E CEA
MAI BUNĂ LECTURĂ DE VACAN-
ȚĂ! ÎN **PAG.3** ÎL AI PE **DINO**, ÎN
PAG.6 ÎȘI CONTINUĂ AVENTURA
LUCKY LUKE, IAR **PERCEVAN**
ESTE ÎN **PAG.15**...

AI DREPTATE, ȘI, UITE, ÎN
PAG.20 AVEM UN SERIAL
ISTORIC IAR ÎN **PAG.22**
ÎNCEPE **ARTHUR**... **ASTERIX**
E ȘI EL PREZENT
ÎN **PAG.25**...



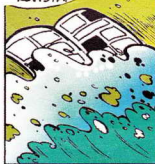
BINEÎNȚELES, NU LIPSESC
DE LA ÎNTĂLNIREA CU COPIII
NICI **DEMOLITION MAN** ÎN
PAG.11, **PIC ȘI POC** PE
COPERTA 3, **PĂDUREA VESELĂ**
PE **ULTIMA COPERTA!**

CE SĂ MAI ZICEM DE NOILE
SERIALE: **LUMI DE NISIP** ÎN **PAG.12**
ȘI **CORĂBIILE LUNGI** ÎN **PAG.14** CU
CONCURSUL LA CARE POTI CĂȘTIGA
UN WALKMAN, DE **JOCURILE**
CONCURS DIN **PAG.10 ȘI 27**,

DE TESTUL
CURĂȚĂRII
DIN **PAG. 14**,
CA ȘI DE MULTE
ALTE LUCRURI
INTERESANTE.



ATENȚIE
LA VALI
NE LA
REVISTA!



LASA, NU PLÂNGE...
O SĂ-ȚI FAC EU CADOU
UN APONAMENT LA
DINO, REVISTA
COPILOR!

Scenariu și culoare: Radu Popovici / Desen: Alex.

DOREȘI SĂ MĂ ABONEZ LA REVISTA "DINO"

Nume

Prenume

Adresa

Telefon

Vârștă

DINO

ISSN - 1224-9815

Editor: Radu Popovici. Editori asociați: Romeo Silviu Coțovanu și Nicolae Opreșiu.

Conceptie grafică: Radu Popovici. D.T.P.: Carmen Dima, Corina Marin.

Difuzare: Lucia Popovici, Victor Opreșiu, Adrian Moisa, Dan Dima.

Economic: Nelu Achim. Coperta: Radu Popovici

Editura QUADRAT: C.P. 33-79, Sector 1 - București / Difuzare: Tel. 222.20.40 / Redacție: Tel./Fax 222.94.64



Elena și Iulia, 10 și 4 ani,
Buzău: "Am citit în re-
vista ta că tu poți
face schimb cu
copiii cu timbre, cu
fotografii, cu insigne
și cu cărți poștale. Di-
no, ce fel de fotografii vrei?"

Dragele mele, nu cu mine, ci cu
ceilalți cititori ai revistei puteți
să faceți astfel de
schimburi.
Pentru asta este
însă neapărată
nevoie să-mi trimiteți numele și
adresa completă, astfel încât
cei interesați să poată lua
legătura cu voi.

Stoica Lorelei, 9 ani, Ploiești: "Revista ta este
foarte frumoasă și instructivă. Am să o
cumpăr mereu. Te rog ca pentru concursuri
taoanele să fie detașabile, ca să nu mai
trebuiească să tăiem paginile revistei. Eu vreau
să am colecție din revista ta. La fel și colegii
mei. Te iubesc și mult succes."

Voi încerca să țin cont de rugămintea ta, deși
nu este un lucru prea ușor. Ca să fii sigură că
ai toată colecția DINO, cel mai simplu ar fi să
te abonezi. O poți face și telefonic la numărul
222.94.64; așa nu va mai fi nevoie să tai
paginile, decupând talonul.

Domokoș Adrian Mircea, 8 ani, Arad:
"Dragă Dino, să știi că îmi place foarte
mult această revistă. Pentru camera ta
cu pereți albi, îți trimit și eu un
desen. Poate o să-ți placă."

Și dacă ar fi publicat în ur-
mătoarea revistă, îți dai
seama cât de bucuros
aș fi. Ar fi cel mai fru-
mos cadou de ziua
mea, deoarece în
luna iulie împli-
nesc 8 ani."

Îți mulțumesc
mult pentru de-
sen pe care, după
cum vezi, mă gră-
besc să-l fac cu-
noscut tuturor.

La mulți ani!



Chirbiș Tudor Marian, 6 ani, Drobeta Tr. Severin: Mia-ai trimis niște
desene excelente; le-am adăugat la colecția pe care am încropit-o deja
cu lucrări de la prietenii mei, copiii. Văd că ești pasionat de SF așa că
voi încerca să aduc în revistă și alte povești pe gustul tău.



DRAGĂ DINO



Dibluță Andreea, 11 ani, București: "Ador
revista DINO. Îmi place la nebunie. Am să iau
toate revistele și am să-ți scriu mereu, dragă
Dino. Pentru asta ți-am trimis cel mai frumos
desen făcut de mine."

Și mie îmi place la nebunie desenul tău.
Dintotdeauna clovnii m-au binedispuș și m-au
făcut fericit. Mi-aș dori ca desenul tău să-
înveselească pe toți cititorii!



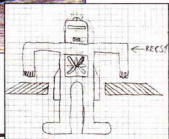
**Nu uitați! Aștept scrisorile
voastre pe adresa:
DINO - revista copiilor
C.P. 33-79, București,
sector 1**

Am mai primit desene foarte frumoase și de la:



Radu Vlad,
Constanța

Prodan Sabin,
Mioveni,
Argeș



Marinescu Virgil, 15 ani, Râmnicu Vâlcea:
Din păcate, revista QUADRAT nu mai
apare. În ce privește dictionarul pe care-l
soliciti, adresa ta a fost comunicată d-lui
Dodo Niță. Cu excepția revistelor QUA-
DRAT (2 numere) și DINO (3 numere,
deocamdată) alte publicații BD nu au mai
apărut sub egida editurii noastre.



ÎNSCENAREA

dino

Scenariu: Sorin Tudor / Desen: Alex/Culoare: Radu Popovici

Dzi, Dino, ai dreptate...
Azi este sâmbătă!
Era să ții: e ziua lui
Minnea și trebuie să-i luăm
un cadou!



Uite ce e, eu mai am
puțină treabă, așa
că, până vine Minnea
de la școală, dute tu
la cofetărie!



...și cumpără cel mai
mare tort cu
frișcă pe care-l
găsești!



Microfonul pe care
l-am ascuns în
laboratorul lui Algoritm
funcționează minună!



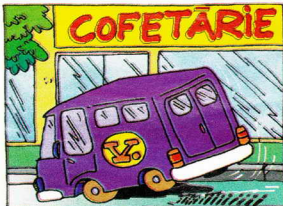
Așadar, Dino se duce la
cofetărie... Arnold, să
ne gândim: trebuie să
ajungem înaintea lui!



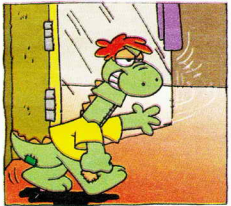
Algoritm va avea o
surpriză... He-He!



COFETĂRIE



Fii fără griji, Arnold...
costumat astfel toată lumea
te va confunda cu Dino!



Dino
potolește
nu e frumos
ce faci!



Dino, fii atent
că dăruim
cutile cu
bomboane!



Dino, dacă
nu te
potolești,
chem
poliția!



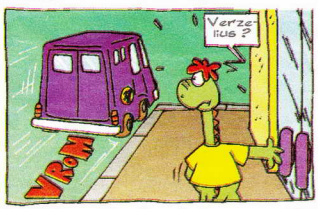
Ha-Ha-Ha! Să
ved cum vei scăpa
din încurcătura
asta, profesore
Algoritm!



Mai repede.
Arnold! Vine Dino

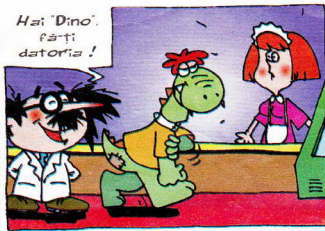
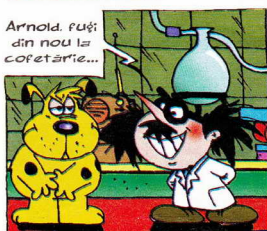
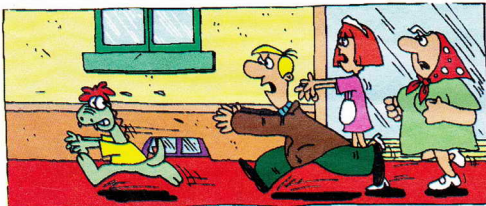


Verze
lius?





dino



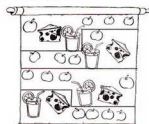


Rezultatele Jocurilor-Concurs din nr. 1

Iată, dragi copii, timpul a trecut, am depășit și termenul de 30 mai al Jocurilor Concurs din primul număr al revistei noastre, și este vremea să facem cunoscute numele câștigătorilor.

Dar mai întâi, iată soluțiile corecte:

1. Deși s-au primit mai multe sute de răspunsuri foarte bune, unul dintre jocurile care a pus cele mai multe probleme a fost nr. 1. Cele patru parcele trebuie nu numai să conțină același număr de obiecte, dar să fie și egale; liniile care stabilesc delimitarea nu trebuie să "taie" vreunul dintre obiecte. Schema corectă este cea de mai jos.



2. Răspunsul corect este 30 de drumuri în două ore și 15 minute.
3. Paharul figurează de 3 ori iar lopata de 6 ori.
4. Din nou, unul dintre jocurile cele mai dificile. Autorul este personajul cu ochelari care, ajutat de lentile, a putut concentra razele soarelui pentru a porni incendiul.
5. Verbele, folosite în diferite ipostaze, sunt:
 - a tăia (lumina, cărțile, pâinea)
 - a trage (cu arma, clopotele, un tipăt)
 - a bate (covoare, din palme, ora exactă)
6. În mod evident soluția corectă este C, adică locuința care oferă eschimosului posibilități de încălzire.



Au fost desemnați prin tragere la sorți, următorii câștigători:
BUȚ MIRCEA - Tg. Mureș

MOLNAR IOANA-ALEXANDRA - București
HICEA RĂZVAN - București
POP RĂZVAN - Constanța
SÎNTIMBREANU DRAGOȘ DAN - Craiova
MANDIUC DAN SILVIU - Rădăuți
HANEA OANA - Timișoara
TODERICIU PAUL - București
KISS LADISLAU - Cluj Napoca
ASAFTEI ANCUȚA - Iași

Deși nu au fost norocoși la trage-re la sorți, au mai primit premii de consolare (albume B.D. și cărți) următorii:

PETCU MARIA-LUMINIȚA - Arad
PAICU MOARA - Bacău
SIMINCEA TUDOR - București
DUȚA DANIELA - Brașov
ANCEA VIOLETA - Rm. Vâlcea
TEODORU COSTIN - Galați

Dragii mei cititori și concurenți, chiar dacă, de data aceasta, norocul sau priceperea nu v-au ajutat să câștigați, nu vă dați bătăuți. Vă mai pregătesc multe surprize și concursuri la care să vă luați revanșa.



© Dargaud Editeur Paris 1970
by Morris & Goscinny

DALTON CITY

Scenariu: Goscinny / Desen: Morris / Traducere: Radu Popovici

OCUZE... ȚIȚI. SUNT ATÂTEA DE
FĂCUT CÂND TE MUȚI ÎN CAȘĂ NOUĂ...



ȘI ÎN CE CALITATE TE MUȚI AICI,
ȚTRĂINE ?
CA ȘERIF.
BINEINTELEO...



ALTMINTERI, ȚINETI-MI ȘI MIE
AȘTA. CÂT Ș-O BAT ÎN CUIE.



DA. I A ZI, ȚTRĂINE. DACĂ
EȘTI ȘERIF, UNDE ȚI-E
ÎNȘIGNA ?



N-AM GĂSIT NICI UNA ÎN BIROU... AM
ÎNȘĂ O NUMIRE OFICIALĂ...



TE CRED PE CUVÂNT... NU DE ALTA
DA. NU CRED ȘĂ FIE CINEVA PE AICI
ATÂT DE NEBUN CA ȘĂ VREA ȘĂ ȘE
DEA DREPT ȘERIF.



ÎNTÂPLĂTOR. EU COLECȚIONEZ
ÎNȘIGNE DE ȘERIF. HAI LA ȘALOON. ȘĂ
ȚI LE ARĂT.
CU PLĂCERE !



TOATE SUNT GĂURITE DE
GLOANTE. AFARĂ DE UNA, E PIEȘA
CEA RĂRĂ A COLECȚIEI.



AVEȚI MĂȘURI ȘTANDARD. VĂ POT
ȘERVI DIRECT DIN ȘTOC. DE
ALTFEL, UN COȘTUM DE-A GATA E
MAI CONVENABIL PENTRU
MOȘTENITORI.

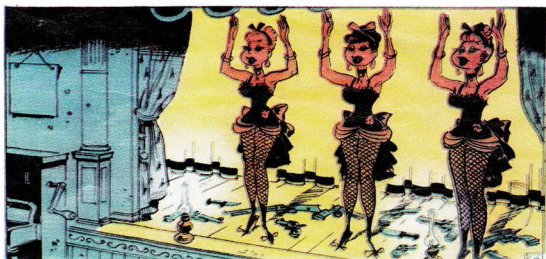
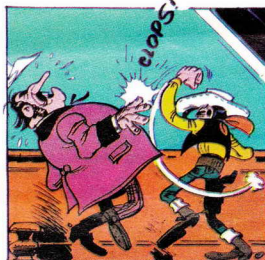
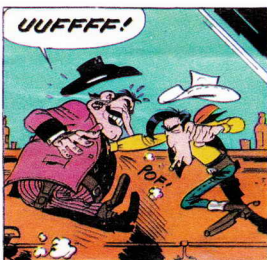
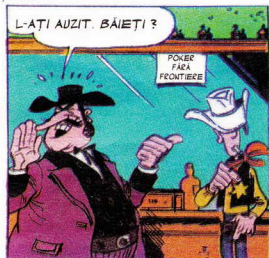


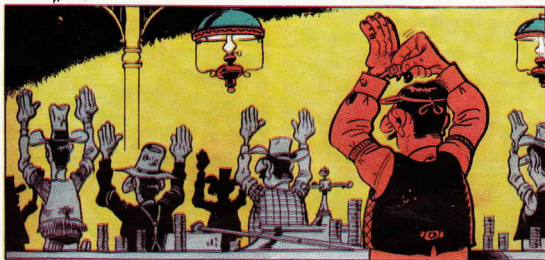
♪ BEAUTIFUL FIFI, THE !
GAL FROM GAY PARES...



LOONEY TUNES

REZUMAT: Fenton Town, cel mai destrăbălat oraș din Texas, locul unde Dean Fenton domnește ca un rege neincoronat și unde, niciodată, vreun reprezentant al legii nu a reușit să facă ordine, primește vizita misterioasă a unui necunoscut ce se instalează în biroul, de mult pustiu, al șerifului.





AM AUZIT OCĂRTĂIUL TRĂGĂCIULUI,
PRIMUL CARE MAI ÎNCEARCĂ VREO
OMECHERIE N-O SĂ AIBĂ TIMP S-O
REGRETE!



ACUM FENTON TOWN E PUȘTII. O PLOAIE TORENȚIALĂ A ȘTINS PĂLĂRIA CE
APROAPE A DISTRUS PALOON-UL.

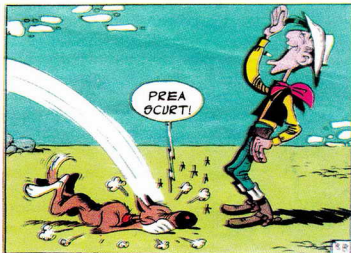
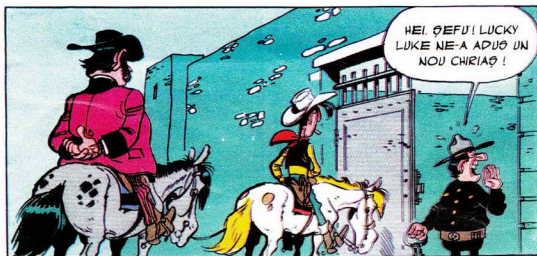
...ȘI SUB NORII GREI OPATĂ CU ȘTĂPÂNUL.
LUAT PRIZONIER DE LUCKY LUKE, ORAȘUL
ȘI-A PIERDUT PÂNĂ ȘI NUMELE.



LUCY LUCY



ACTIONAT ÎN JUȘTITIE. DEAN FENTON
FU CONDAMNAT CĂT AI CLIPI DIN OCHI...



VA URMA





1

Personajele de mai sus simbolizează fiecare câte o țară. Știi care ?

Treceți pe talon și soluțiile jocurilor din pag. 27.

TALON DE PARTICIPARE DINO NR. 3

Expediați-l până pe data de 30 iulie (data poștei) la C.P.33-79, București cu specificația: **PENTRU CONCURS.**

SE VOR ACORDA 10 PREMII DE CĂTE 50.000 LEI FIECAREI!

NUME ȘI
PRENUME.....

ADRESĂ ȘI
TELEFON.....

A = _____ D = _____

1 B = _____ E = _____

C = _____ F = _____

A = _____

B = _____

2 C = _____

D = _____

E = _____

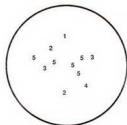
F = _____

3 A = _____ B = _____ C = _____ D = _____

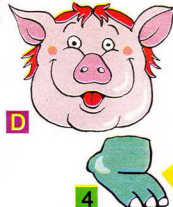
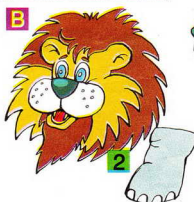
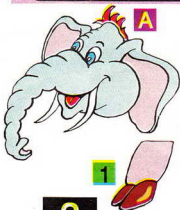
4 Verițița a luat _____.

5 Trasăți soluția pe
cercul alăturat.

6 Traseul este:



2 Fiecare ilustrație reprezintă câte un personaj binecunoscut. Numiți-le căutând pentru fiecare câte un sinonim (ex: automobilist, conducător auto).

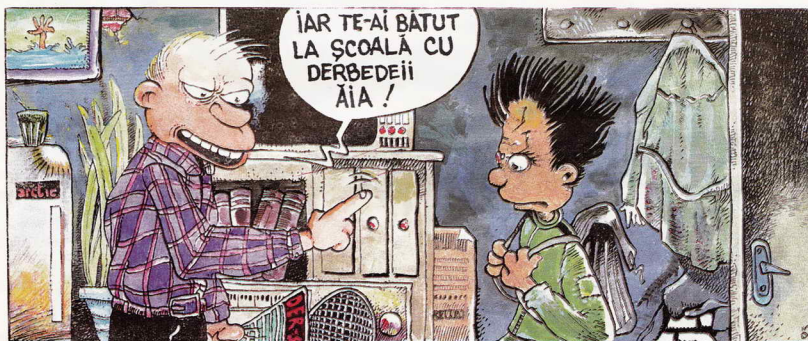
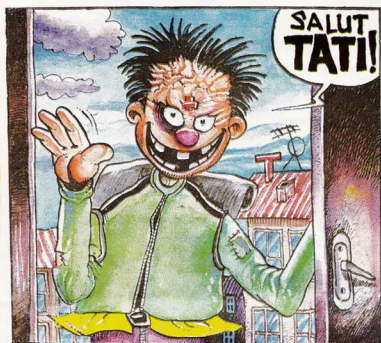


3

Puneți în legătură literele cu cifrele astfel încât fiecărui animal să-i revină propriul său picior.

DEMOLITION MAN

Scenariu și desen: Ionuț Popescu



AVENTURA CUNOAȘTERII

ȚINUTURI PUSTII

Lumi de nisip

episodul 1

Dacă vei zbura vreodată peste nordul Africii, vei zări o uriașă întindere pustie, acoperită de culmi domoale de nisip gri-auriu, numite dune. Stânci arse de soarele arzător și bătute de vânturi, munți erodați și alpii de mult secate completează un peisaj dezolant. Acesta este Sahara, cel mai mare deșert din lume. Adesea deșerturile sunt numite zone aride; asta înseamnă, pur și simplu, zone uscate, unde ploile sunt extrem de rare și umiditatea este foarte scăzută. În deșert este atât de puțină apă încât doar puține plante și viețuitoare se pot adapta. Toate lacurile naturale au secat lăsând un sol plin de minerale, cum ar fi sărurile. Aceste soluri sărate împiedică creșterea plantelor. De aceea, solurile de acest fel se numesc soluri sterpe.

▼ Imagine din deșertul Sechura din Chile, una dintre zonele în care supraviețuirea este o luptă continuă cu natura.

► Deșertul Atacama se află în statul Chile, la granița cu Peru. Se spune că în 1971 a plouat singura dată în ultimii 400 de ani.



Fierbinte și rece

Când auzim cuvântul deșert, ne gândim de obicei la o căldură înăbușitoare. Ne și vedem murind de sete sub soarele strălucitor. Într-adevăr, cele mai multe deșerturi sunt locuri foarte calde. Temperatura solului unui deșert poate ajunge la 85° C. Am putea prăji un ou pe el! Totuși, unele deșerturi pot fi foarte friguroase pe timp de iarnă și chiar în cele mai fierbinți zone, pe timpul nopții, temperaturile scad sub zero grade Celsius. La 1 septembrie 1981, în deșertul Kalahari din sudul Africii, cunoscut ca una dintre cele mai fierbinți zone de pe glob, a nins!





Miraje

Ore în șir deșertul este în bătaia unui soare nemilos. În aerul fierbinte, dealurile și stâncile strălucesc; este atât de cald și soarele e atât de luminos, încât ai impresia că întreg peisajul unduie lucitor. Este destul de ușor să te înșeli și să-ți imaginezi că ai în

față un lac ale cărui ape sclipesc, în valuri mărunte, sub soare. Este, de fapt, doar o scamatorie a luminii, un miraj. Acest miraj al lacului se întâlnește în deșertul Gobi, din Mongolia.



▲ Deșertul Taklamakan se află în China. Este cel mai mare deșert din Asia și are o suprafață de 272 000 km².

În limba turkmenă

Taklamakan înseamnă:

"Du-te acolo și nu te vei mai întoarce niciodată."

Pe aici trecea vechiul drum al mătăsii.

Mulți călători și negustori au murit încercând să traverseze acest deșert.

Nisip și vânt

De ce sunt acoperite deșerturile, cel mai adesea, cu nisip și praf? Totul se întâmplă din cauza variațiilor foarte mari și foarte bruste ale temperaturii. Căldura din timpul zilei face ca rocile să se dilate, în timp ce temperaturile scăzute ale nopții provoacă contracția lor. Rocile crapă și se sfărâmă continuu formând nisipul. Acesta e colorat de mineralele din roci, de exemplu gipsul de culoare albă, sau oxizii de fier care sunt roșii sau galbeni. Vântul ridică granulele fine de nisip și le izbește, ca o ploaie abrazivă, de stânci, erodându-le și mai mult.

Adesea se formează adevărate furtuni de nisip. Vânturile deșertului cară nisipul la sute de kilometri distanță.



CE DIFICULTĂȚI AI ÎNTÂMPINA ÎN CAZUL ÎN CARE AI VREA SĂ ÎNFIINȚEȘI O AȘEZARE UMÂNĂ ÎN DEȘERT?

Trimite răspunsul tău la adresa C.P. 33-79 și ai șansa să câștigi un walkman!

▲ Într-o astfel de furtună este extrem de dificil de respirat.

Nisipul este purtat cu atâta forță încât îți poate juli fața și este atât de abrazivă că reușește, foarte ușor, să cojască vopseaua mașinilor.

Violența lor i-a impresionat pe băștinași făcându-i să le dea nume ca unor zeități: Sirocco sau Haboob în nordul Africii, Brickfielder în Australia.

În episodul viitor:

"A" de la APĂ

TEST DE CURAJ

Calculați-vă punctajul astfel: adunați câte 3 puncte pentru fiecare răspuns A, câte 2 puncte pentru B și un singur punct pentru C.



1. A. Dacă ești foarte grăbit, treci alergând pe "zebră", deși semaforul îți indică culoarea roșie?
- B. Treci pe roșu, dar fără să alergi?
- C. Aștepti să apară culoarea verde și abia apoi traversezi strada?

2. A. Când, în fața ta se încaieră niște câini, cauți să-i despați cu un băț sau piatră?
- B. Îi ocolești cu atenție, cerând ajutorul unui trecător?
- C. Încerci să-i eviți întorcându-te din drum?

3. A. Când rămâi singur în dormitor, pe întuneric, auzi zgomote misterioase?
- B. Nu auzi nimic, dar ți-e puțină teamă?
- C. Adormi rapid?

4. A. Reușești să copiezi la teză?
- B. Îți pregătești copiuță, dar n-o folosești?
- C. Când se uită dirigintele la tine, apleci capul în pământ?



5. A. Ai vrea să fii gangster?
- B. Ai vrea să fii polițist?
- C. Ai vrea să fii scriitor?
6. A. Dacă vezi că un băiat mai mare îl bate pe unul mai micuț, sari să-i iei apărarea?
- B. Chemi în ajutor niște colegi?
- C. Te faci că nu vezi ce se întâmplă?
7. A. Ai vrea să vânez tigri înfruntând pericolele junglei?
- B. I-ai vâna numai din mașină, în vânătoarea numită safari?
- C. Preferi să-i privești la televizor.

PERCEVAN

VERIFICAȚI-VĂ CUNOȘTINȚELE DE LIMBA FRANCEZĂ !

Continuăm, prin amabilitatea asociației *Fédération des Alliances Françaises de Roumanie*, să vă prezentăm în serial, în limba franceză, una dintre cele mai de succes benzi desenate europene destinată copiilor și adolescenților.

Vă oferim astfel prilejul de a vă verifica și îmbogăți cunoștințele de limbă franceză; controlați corectitudinea traducerii voastre în pagina 19.



REZUMAT:

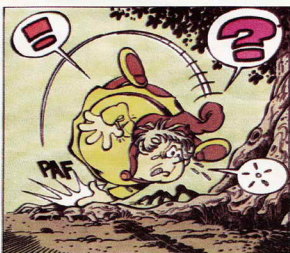
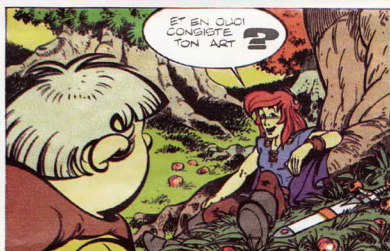
Tentativa lui Morteppierre și Polemic de a pune mâna pe nestemata aflată în posesia lui Percevan a fost înclinată de succes. Pornit în căutarea jefuitoarelor, eroul nostru salvează de la moarte un personaj nostim și interesant.

AL TREILEA EPISOD:

8. A. În cazul unui incendiu, te repezi în casă să salvezi vreo persoană aflată înăuntru?
- B. Cauți să anunți pompierii?
- C. Strigi cât poți de tare: "AJUTOOOOOOR !"
9. A. Ai dori să fii parașutist?
- B. Sau fotbalist?
- C. Sau campion la șah?
10. A. Dacă îți place o colegă de clasă, îi spui că ai vrea să fii prieten?
- B. Nu îi spui, dar îi scrii asta într-un bilețel?
- C. Nici nu-i spui, nici nu-i scrii.



1. Dacă ai între 25 și 30 de puncte, nu ești curajos, ci de-a dreptul imprudent și n-ai răbdare.
2. Dacă ai între 15 și 24 de puncte, ești un copil curajos și echilibrat.
3. Dacă ai sub 14 puncte, ești destul de fricos. Caută să-ți stăpânești teama, s-o-ți sub control și vei câpăta încredere în tine.





ASSEZ PERDU DE
TEMPS, IL ME FAUT
REPRENDRE LA
ROUTE...

OÙ
VAS-TU ?

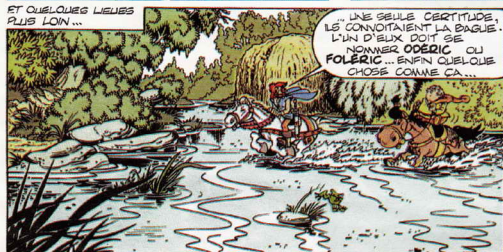


JE NE SANS TROP... JE
CHERCHE DES VOILEURS QUI
M'ONT DÉROBÉ VOICI QUEL-
QUES NUITS UN BIJOU
AUQUEL JE TIENS
BEAUCOUP...

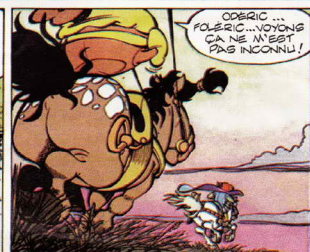


JE T'ACCOMPAGNE...
CONTE-MOI L'HISTOIRE

ET QUELQUES LIEUX
PLUS LOIN...



UNE SEULE CERTITUDE,
LES CONVOITAIENT LA BAGUE.
L'UN D'EUX DOIT SE
NOMMER ODÉRIC OU
FOLÉRIC... ENFIN QUELQUE
CHOSE COMME ÇA...



ODÉRIC...
FOLÉRIC... VOYONS
ÇA NE M'EST
PAS INCONNU !



AU MÊME
INSTANT...



MONSIEUR
A FAIT BON
VOYAGE ?

QUE T'IMPORTE...
MARAUD...



REN DE NEUF
EN MON
ABSENCE ?

L'ABBE SOUHAITE
RATO S'ENTRETIENIR
AVEC VOUS
MONSIEUR...

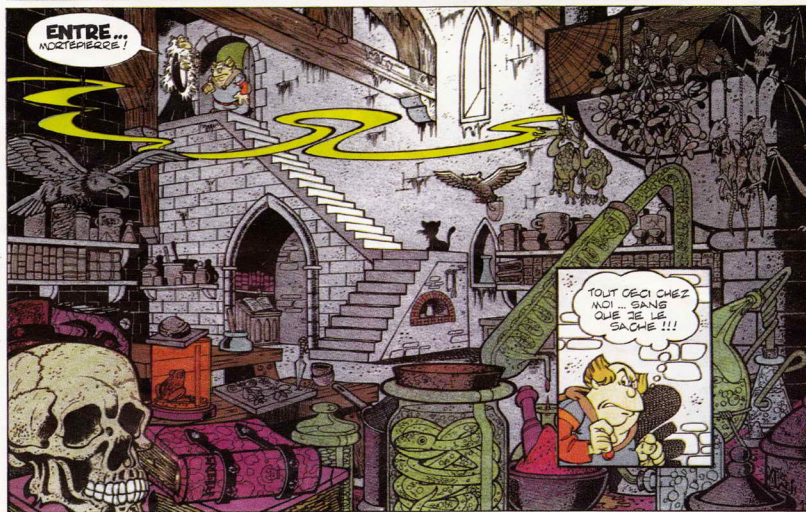
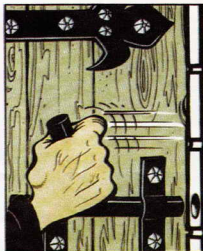


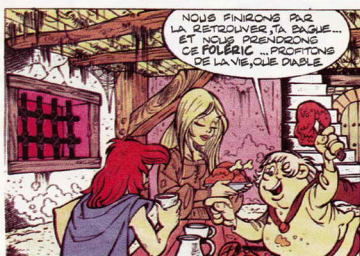
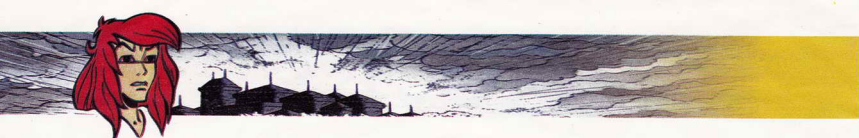
QU'IL AILLE
AU DIABLE... JE
LE VERRAI
PLUS TÂRD !



HOLA,
CIENSINFUS

PERCEVAN





CELE TREI STELE ALE LUI INGAAR

Traducere: **Radu Popovici**

Pagina 1

- 1) Aoleu-leu-leu...
- 1) Bucuros de cunosință, Kervin...
- 1) Eu sunt Percevan...
- 2) ...Dar spune-mi... Kervin... Cu ce treburi prin pădurea asta întunecoasă?...
- 1) Multumescu-ți pentru ajutor, cavaliere... Dacă mi-am găsit drum prin acest codru e că, rățător fiind din fire, merg din castel în castel ca să-mi fac cunoscută arta.
- 1) Și în ce anume constă arta ta?
- 1) Oh! de la cea mai nobilă cântare, la cele mai hazlii giubuslucuri!!!
- 1) Pot, de pildă, să încânt nobila asistență cu o grămăjoară de mere...
- 1) Smecheria e pe cât de amuzantă, pe-atât de hrăitoare!
- 1) Știu de-asemenea să merg în mâini și...
- 1) -
- 1) ...și multe alte lucruri...
- 2) Văd!

Pagina 2

- 1) Am pierdut destulă vreme, trebuie să mă aștern din nou la drum...
- 1) Încotro te-ndrepti?
- 1) Nu știu nici eu... Sunt pe urmele unor tâlhari care m-au prădat, cu câteva nopți în urmă, de un giuvaier care mi-e drag foarte...
- 1) Te-nsotesc! Povestește-mi tot!
- 1) Si câteva leghe mai departe...
- 1) ... Un lucru știu sigur: după înel veniseră... Unul din ei se numea Oderic sau Foleric... sau cam așa ceva...
- 1) Oderic... Foleric... Îmi sună cunoscut!
- 1) In același moment...
- 1) Monsienorul a călătorit bine?
- 2) Ce-ți pasă, topărlane...
- 1) Ceva nou cât am lipsit?
- 2) Abatele insistă să vă vorbească, monsiore...
- 1) Să-l ia dracu! O să-l văd mai încolo!
- 1) Hei, Știetotul!

Pagina 3

- 1) Trebuie că te crezi grozav de important, Mortepierre, ca să vii să tulburi, cu insolența ta, tihna acestui loc!...
- 1) Privește... Am pus mâna pe steaua lui Ingaar...
- 2) Frumoasă nestemată, într-adevăr...
- 1) Dacă este vorba chiar de una dintre cele trei stele, ar trebui să reușim să le găsim și pe celelalte...
- 1) Urmează-mă, Mortepierre, și nu te mira de nimic...
- 1) -
- 1) -
- 1) Intră... Mortepierre!
- 2) Toate astea în castelul meu... dar fără știrea mea!!!

Pagina 4

- 1) Știu ce gândești, Mortepierre... Acest loc a fost într-adevăr construit pe ascuns.
- 1) Pentru anumite lucrări de taină e nevoie de secretul cel mai deplin. Să vedem... Îmi trebuie extract de Hellantus și praf de Viola Tricolor Hortensis.
- 1) Vom ști imediat dacă vechile texte grăiesc adevărul.
- 1) Intră-ă! Loc, departe...
- 1) Hai, cavaliere, nu fă fața asta...
- 1) O să-ți găsim până la urmă inelul... O să punem mâna și pe Foleric... Viața merge înainte, ce naiba!
- 1) Ai dreptate, să profităm de ea...
- 1) Prezența lui Belphegor e absolut necesară!
- 1) -
- 1) și j. Text în limba latină

Vignetele fiecărei pagini s-au notat cu litere în ordine alfabetică de la stânga la dreapta și de sus în jos.

Asterix

un imens succes mondial

Mulți dintre voi, dragi copii, mi-au scris ca să-și exprime satisfacția și încântarea în fața primelor pagini din aventura prietenului meu, Asterix. Ca atare, profit de această ocazie să vă spun câteva cuvinte despre el.

Puțini dintre voi știu că micuțul și mustăciosul gal este cel mai popular personaj de benzi desenate. El domină atât de autoritar lumea B.D., încât cifra de vânzări totală în Franța (care este paradisul european al benzii desenate) crește cu 20% atunci când este editat un nou album cu Asterix.

Ultimul album al lui Asterix a fost tipărit într-un tiraj de 8 000 000 de exemplare. Comparați acest tiraj cu cel de doar 6 000 de exemplare al primului album "Asterix le Gaulois", apărut în 1959, și veți vedea cât de popular a devenit acest personaj în cei 38 de ani de viață ai săi.

Într-un clasament al popularității eroilor de bandă desenate, primul loc l-ar ocupa, la mare distanță, Asterix cu 280 de milioane de exemplare vândute (aventurile sale sunt astăzi traduse în 78 de limbi), urmat de Tintin cu 150 de milioane și, în fine, un alt prieten și coleg de revistă al meu, Lucky Luke cu "doar" 100 de milioane de exemplare vândute. Aceste cifre se referă la numărul total de albume vândute (toate titlurile și reeditările lor).



Părintii lui Asterix, scenaristul **René Goscinny** (scenarist și al seriei Lucky Luke) și desenatorul **Albert Uderzo**, sunt de asemenea doi dintre cei mai celebri autori de benzi desenate. După moartea lui Goscinny în 1979, Uderzo, acum în vârstă de 69 de ani, continuă singur seria aventurilor micuțului gal. Ca o curiozitate, desenatorul Uderzo este daltonist (adică are un defect de vedere care-l face să confunde culorile complementare, de pildă roșul cu verdele) și s-a născut cu câte 6 degete la ambele mâini, această malformație fiindu-i corectată, prin intervenție chirurgicală, în copilărie. Toate aceste ghinioane nu l-au împiedicat însă să dea frâu liber pasiunii și talentului său și să ofere copiilor din întreaga lume unul dintre cele mai simpatice personaje de bandă desenate, Asterix, prezent acum și în revista voastră preferată.



DIN ZORI



EPISODUL 2

MASACRUL

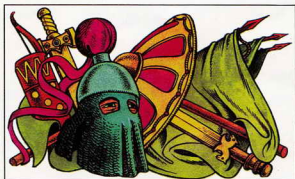
REZUMAT

Darius, regele persilor, înaintază în fruntea armatelor sale, călcând sub copitele cailor pământurile getilor. Înfloritoare colonii grecești, chiar și puternica Histria, se supun fără luptă, lăsându-i pe geți singuri în calea invaziei.



DE ISTORIE

Scenariu: Vasile Mănușanu / Desen: Albin Stănescu



EPISODUL 3

ÎNFRÂNGEREA

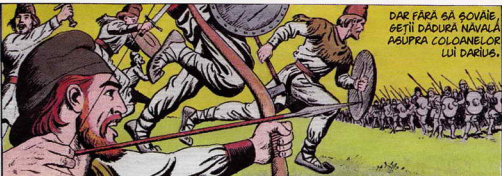
...ARMATA PERSANA ÎȘI URMA DRUMUL CU MAI MULTĂ PRUDENTĂ, GATA SĂ FACĂ FAȚA ORICĂRUI ATAC.



AI LUPTAT CU VREDNICIE, ÎTHAZOS, DAR CA SĂ OPRIM ÎNAINȚAREA PERSILOR E NEVOIE DE O LOVITURĂ HOTĂRÂTOARE.



SUNTEM PUȚINI, FIECARE VA TREBUI SĂ LUPTÉ PENTRU ZECE, ÎTHAZOS, VEI RĂMÂNE ÎN FRUNȚA CALĂREȚILOR. TU, DIEGYLIS, O SĂ CONDUCI PEDESTRIMEA...



DAR FĂRĂ SĂ SOVĂIE, GEȚII DADURĂ NAVALA ASUPRA COLOANELOR LUI DARIUS.



AU ATACAT... ÎNAINȚE, BERISADES, E RÂNDUL TĂU Î ÎMPRESOARĂ-I, ZDROBEȘTE-I!



CELUI DINTĂI VAL DE PEDESTRASI ÎI VENIRĂ ÎN AJUTOR CALĂREȘII LUI ÎTHAZOS.



GEȚII LUPTAU CU O VITEJIE FĂRĂ SEAMAN, DAR NUMĂRUL VRAJMAȘILOR ERA COLEȘITOR.



CU TOT EROISMUL LOR, GEȚII FURĂ ZDROBIȚI DE MAREA OASTE PERSANĂ.



SUNTEM BIRUȚORI, DARIUS.

ȘTIAM CĂ ASA VA FI, AM ÎNVINS ARMATE MULT MAI PUTERNICE. DAR CEEA CE DORESC EU E CA GEȚII SĂ MI SE SUPUNA, SĂ-MI RECUNOAȘCA STĂPÂNIREA.

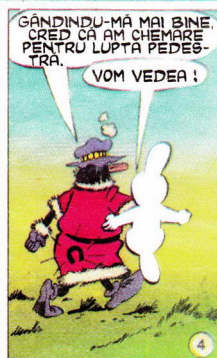
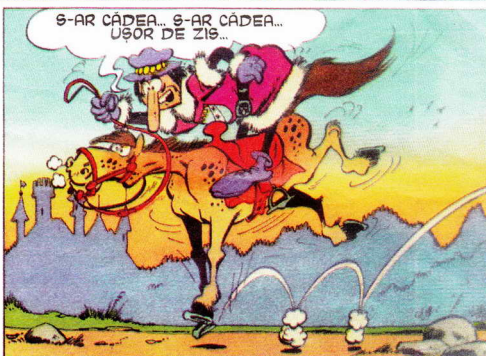
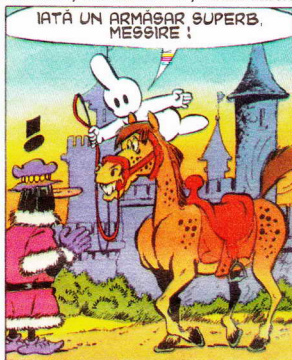
va urma





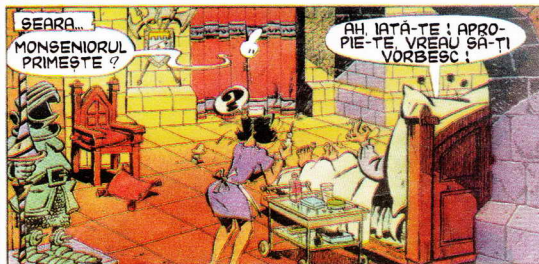
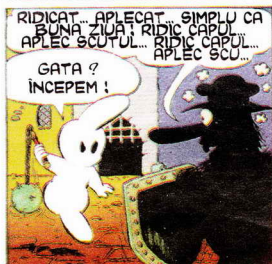
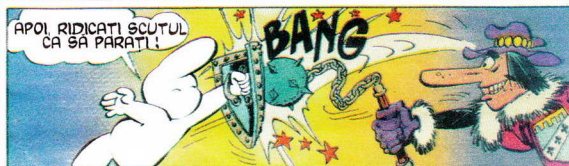
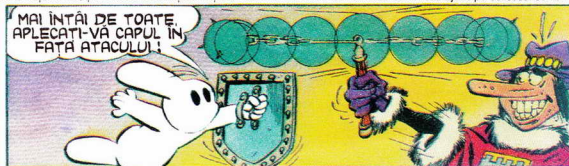
ARTHUR fantoma justițiară

După personajul creat de: Jean Césard / Scenariu: Maric / Desen: Mircea Arapu / Traducere: Radu Popovici



PROFESOR FĂRĂ VOIE

REZUMAT: Mai de voie, mai de nevoie, Arthur ajunge să-i dea lecții de scrimă stăpânului castelului în ale cărui catacombe se adăpostea; toate acestea spre groaza gărzilor din palat care, bucurându-se până atunci de o viață tihnită, și-au văzut amenințată liniștea. Fantoma noastră încearcă însă să-i descurajeze pe belicosii seniori.





Sunt denumiți vikingi, în general, locuitorii Suediei, Norvegiei, Danemarcei și Finlandei. Situația lor în nordul continentului, departe de bazinul Mediteranei socotit leagănul civilizațiilor europene, a făcut ca, în însemnările istoricilor, să apară destul de târziu referiri despre vikingi. Totuși, încă înainte de a fi efectiv cunoscut, nordul Europei a aprins imaginația oamenilor. Din închipuirea lor a luat naștere, în antichitate, legenda despre "Ultima Thule", insulă misterioasă ce străjulește hotarul de miazănoapte al uscatului, dincolo de care începe necunoscutul.

În secolul al IV-lea î.c., un negustor din colonia greacă Massalia (Marsilia de astăzi), pe nume Pytheas, s-a îndreptat la bordul corăbiei sale, spre nord. În drum s-a oprit pe o insulă mare și bogată, dar posomorâtă și cenușie sub ploaia necontenită. O pânză deasă de nori făcea ca totul să pară apăsător: era Britania. Trecând de marea insulă, Pytheas a înaintat spre nord, despicing apele reci, și după șase zile a zărit un alt uscat. Privit prin ceață, din largul mării, părea că se îndepărtează de navigatori, ca și cum ar fi vrut să-și păstreze taina. Speriat de păclă și de stâncile ascunse sub apele întunecate, negustorul s-a îndepărtat de țărm.

Însemnările lui Pytheas se constituie în prima atestare istorică despre nordul Europei. Privite cu neîncredere de contemporani, ele au venit doar să se adauge legendei născute în jurul "Ultimei Thule", iar ținutul misterios și îndepărtat de la miazănoapte a căzut în uitare pentru alte câteva sute de ani.



AVENTURA CUNOAȘTERII

CORABIILE LUNGI

EPISODUL 1

FURIA NORMANDĂ

Text: **Radu Popovici** / Ilustrații: **Tudor Popa**

Atestată încă din secolul al VII-lea, mănăstirea Sfântul Philibert se bucurase vreme îndelungată de o existență tihnită. Înconjurată de apele oceanului, protejată de stânci dese și ascuțite ale căror spinări tăioase răsăreau deasupra valurilor făcând să tremure de spaimă pe oricine s-ar fi aventurat într-o ambarcație, lăcașul fusese mult timp netulburat. De câțiva ani însă, apăruseră lungile corăbii venite din nord; alunecau cu ușurință printre stânci și acostau în golf ca și cum apele le-ar fi fost nu numai cunoscute de când lumea, dar și aliați neștiuți. Ca din senin liniștea insulei era tulburată de sunetul de spaimă al cornului care vestea atacul.

Venirea primăverii urmată de dezghețul apelor era semnalul de alarmă pentru călugări. Își adunau avutul și odoarele mănăstirii și plecau pe continent unde aveau, la Déees, pe malul lacului Grandlieu, un adăpost pentru vară. Către sfârșitul toamnei, când atacurile normanzilor (oameni veniți din nord, vikingi) încetau, se întorceau la mănăstire, pentru iernat.

Atacurile s-au îndesit și au sporit în furie atât de mult încât sfinții părinți au fost nevoiți ca în anul 836 să părăsească definitiv insula. În acei ani tulburi, în ținuturile de coastă, rugăciunea popoarelor se încheia negreșit cu vorbele: "...și ne izbăvește, Doamne, de furia normanzilor...".

În anul 862, călugării au trebuit să-și părăsească și refugiu de la Déees, căci jefuitoarii normanzi ajunseseră, în rapidele lor incursiuni, și aici. Asemenea expediții de pradă erau numite de normanzi "*secerișul de vară*". De cum dădea primăvara și marea se elibera de ghețuri, corăbiile lor se abăteau ca lăcustele asupra țărmurilor bogate ale Europei de vest. Normanzii prădau bucuroși bisericile și mănăstirile care opuneau mai puțină rezistență; atacul nu necesita vreo pregătire deosebită și nici un număr prea mare de luptători. Multe astfel de locașuri au fost călcate cu cruzime de barbarii cu vorbă bolovănoasă din nord: "*Am oficiat aici slujba lăncilor* - ziceau ei după ce prădau câte o mănăstire, luând în derădere creștinismul - și ea a ținut din zori și până-n noapte".

Cu timpul, prinzând cheag și reușind să adune laolaltă mai multe corăbii cu oameni mai mulți și mai bine înarmați, normanzii au trecut să atace castelele întărite ale seniorilor și chiar orașele, ale căror ziduri nu erau în stare să-i oprească. Apariția lor stârnea pretutindeni o groază nebulă și nimeni nu le putea sta împotrivă, căci teroarea pe care o răspândeau paraliza orice încercare de apărare. Nici mila, nici rugămintile nu-i puteau îndupleca. Își plecau urechea doar la sunetul dulce al aurului. Astfel, în 845, Carol cel Pleșuv le dă o sumă mare de bani ca să-i cruțe pământurile. În 864, Lothar al II-lea, regele Lotaringei, îi urmează pilda, iar în 882 Carol cel Gros își cumpără și el liniștea, ca și regatele saxone Mercia în 862 și Wessex în 872. Cât despre captivii duși în robie, cei mai mulți erau vânduți ca sclavi.

Nu de puține ori, cetele normanzilor se uneau, alegându-și un șef suprem și formând adevărate armate care, ani de-a rândul își păstrau o surprinzătoare coeziune și disciplină. Cel mai cunoscut caz al acestei perioade este constituirea pe Tamisa a unei puternice armate care timp de 13 ani neîntrerupt, între 879 și 892, a prădat Flandra, Frisia și coastele franceze.

Aceste repetate expediții au avut un efect dezastruos pentru așezările riverane vest-europene. Mănăstirile și castelele erau prădate și arse, satele risipite pentru totdeauna, oamenii luați în robie, uciși sau luându-și lumea în cap, ogoarele părăsite, mari întinderi de pământ rămase nelocuite. Izvoarele vremii repetau ca un ecou: "...oamenii ar fi putut lucra pământul dacă ar fi fost pace..."

În episodul viitor: Floarea coroanei



**CE ÎNFĂȚIȘARE
AVEAU VIKINGII
(ERAU ÎNALȚI SAU
SCUNZI, BRUNEȚI
SAU BLONZI,
PURTAU MUSTAȚĂ
SAU ERAU RAȘI
ETC.) ȘI CE ARME
FOLOSEAU ?**

Trimite răspunsul tău la adresa
C.P. 33-79 și ai șansa să
câștigi un walkman!

SALVAȚI PLANETA !

Text și ilustrații: Radu Popovici



Dacă nu suntem atenți apa ar putea deveni, în mai puțin de o sută de ani, un lucru rar și foarte scump. Cum țara noastră are o climă temperată, nu apa este cea care ne-ar putea lipsi; am putea însă rămâne fără ...apă curată.

APĂ=VIAȚĂ

Dat fiind că apa nu aparține nimănui, a devenit "coșul de gunoi" al tuturor. Lacurile, râurile și chiar marea sunt amenințate fiindcă au ajuns să depoziteze, în general fără o epurare prealabilă, conținutul canalizării, apele uzate ale uzinelor și centralelor atomice, reziduuri de îngrășăminte scurse de pe câmpuri.



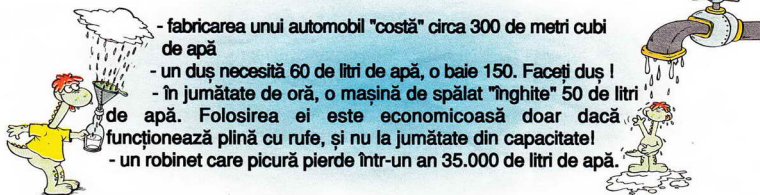
Toate aceste deșeuri au un efect catastrofal asupra echilibrului biologic. Apa are propriul său circuit în natură; ea nu se poate fabrica și nici nu poate dispărea. Când o pierdem prin evaporare, o recuperăm sub formă de ploaie; când curge de la robinet, nu face altceva decât să se întoarcă în mare prin intermediul canalizării și al râurilor.

Cum, deocamdată, apa nu e scumpă, suntem tentați să o risipim. Totuși, înainte ca ea să devină potabilă (adică bună de băut), trebuie tratată într-o stație de epurare. Ea e lăsată să se decanteze, pentru evacuarea noroiilor reziduale, și apoi e filtrată și tratată chimic. Abia după toate aceste operațiuni complicate apa poate fi băută fără pericolul de a ne îmbolnăvi. Tot acest proces este lung și costisitor, așa că orice economie de apă și orice măsură de eliminare a risipei nu pot fi decât binevenite.

Apa este resursa naturală cea mai consumată de om. Circa 97% din apa de pe Terra este apă sărată; cea mai mare parte a apei dulci este "depozitată" sub formă de gheață în calota glaciară a continentului Antarctica.

În regiunile temperate necesitățile de apă potabilă sunt de 3 litri pe zi și pe cap de locuitor. În afară de băut și spălat (care sunt necesitățile naturale ale omului) mai există și așa numitele necesități artificiale, care în funcție de nivelul de dezvoltare al agriculturii și industriei, ca și de gradul de urbanizare (dat de numărul și mărimea orașelor unei țări) pot determina creșterea acestui necesar de apă. În țările foarte dezvoltate consumul zilnic mediu al unui locuitor poate atinge mai multe sute de litri.

De exemplu:



- fabricarea unui automobil "costă" circa 300 de metri cubi de apă
- un duș necesită 60 de litri de apă, o baie 150. Faceți duș !
- în jumătate de oră, o mașină de spălat "înghite" 50 de litri de apă. Folosirea ei este economică doar dacă funcționează plină cu rufe, și nu la jumătate din capacitate!
- un robinet care picură pierde într-un an 35.000 de litri de apă.

Să evităm risipa de apă, altfel, mai devreme sau mai târziu, îi vom simți lipsa.

4

Verițita cea jucăușă și-a început ziua cu o nouă năzdrăvănie. A așteptat ca locatarii cabanei



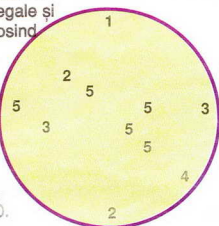
să iasă la pădure și apoi, vai, ce de-zordine le-a făcut în cameră. Ba a mai și luat ceva cu ea. Descoperiți și voi ce anume.



Pagină realizată de: Radu Popovici

5

Împărțiți cercul în două părți egale și identice folosind doar linii drepte, astfel încât suma cifrelor să fie, în fiecare dintre părți, egală cu 20.



6

Marele amiral englez Nelson a descoperit deja cum să viziteze toate insulele, navigând doar în linie dreaptă și neschimbând decât de 5 ori direcția. Nu vă lăsați până nu găsiți și voi soluția.

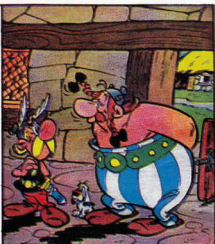




© Dargaud Editeur Paris 1966
by Goscinny & Uderzo

Asterix

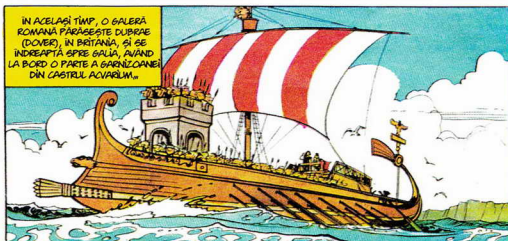
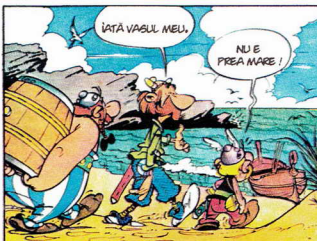
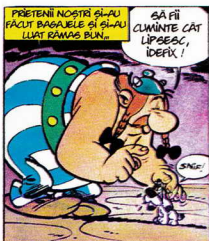
Scenariu: Goscinny / Desen: Uderzo / Traducere: Radu Popovici



în

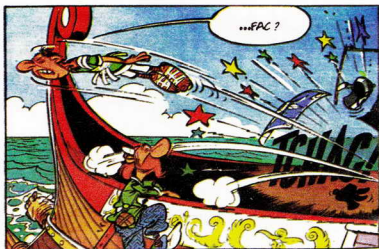
BRITANIA

REZUMAT: Ca răspuns la cererea disperată a șefului britan Zăbigbos, neputincios în fața armatelor romane, Barosanix hotărăște să-și ajute verii de peste Mare Britannicum cu un butoi plin ochi cu licoarea magică ce-ți însuțește forțele.





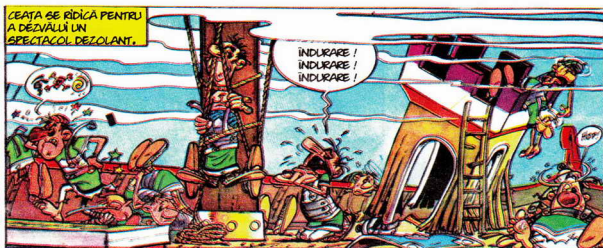
Asterix





Asterix

CEATA SE RIDICA PENTRU
A DEZVALUI UN
SPECTACOL DEZOLANT.



BUN, AU PLECAT. SA PUNEM NAVA IN
ORDINE. SI SA NU MAI VORBIM
DESPRE ASTA. HMM?



BA, DIN CONTRA, SA VORBIM ACESTI GALI NESUPUSI
SE INDRAPATA SPRE BRITANIA SI CARA CU EI UN BUTOI
PUN OCHI CU LICOARE MAGICA! I-AM AUZIT! TREBUIE
SA-I AVERTIZAM PE MAI MARII NOSTRI.



TOATE... TOATE ASTEA PENTRU
UN PIC DE LICOARE MAGICA?...
NU CREZI CA SE EXAGEREAZA PUTIN
PUTEREA ACESTEI LICORI?



O, NU CAPITANE!



BUN, BUN, ALEA JACTA EST,
NE INTOARCEM IN BRITANIA.



IN ACEST TIMP, PRIETENII
NOSTRI SE APROPIARA
DE COASTA BRITANIA...



SE FACE DESEORI
CEATA LA VOI,
ASA
TAM-NISAM?

CERULE, NU! DOAR
CAND NU PLOUA.



PUTIN
MAI TARZIU...



STII CE-AR FI BUN, ASTERIX?
UN TUNEL CARE SA LESE GALIA CU BRITANIA.
ASA N-AM MAI AVEA PROBLEME
CU PLOUA SI CU CEATA.

LA NOI SE VORBESTE DE MULT
DESPRE ACEST TUNEL; AM
INCEPUT CHIAR SA-L SAPAM, DAR
SE PARE C-O SA DUREZE O BUNA
BUKATA DE TIMP.





PĂDUREA VESELA

Idee și desen : ALEX / Text și culoare: Radu Popovici

